

Perancangan Interior Sekolah dan Pusat Informasi Mode “*Arva School Of Fashion*” di Surabaya

Sergio Jan Tonggi Soetedjo, Drs. Cok Gde Padmanaba, M.Erg dan Diana Thamrin, S.Sn., M.Arch
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: sommerefellers@gmail.com ; dianath@petra.ac.id

Abstrak— Perancangan interior sekolah dan pusat informasi mode “*Arva School Of Fashion*” di Surabaya tersebut hadir untuk menjawab kebutuhan lembaga akan pemberian fasilitas yang memadai jumlah siswa yang terus bertambah setiap tahunnya. Selain itu perancangan tersebut bertujuan agar dapat menunjang program terbarunya dengan merancang fasilitas pendidikan yang tidak hanya bersifat edukatif namun memberikan potensi komersial bagi karya siswa terhadap masyarakat. Terdapat perancangan fasilitas pusat informasi dalam perancangan tersebut sebagai bentuk kepedulian lembaga terhadap masyarakat akan pandangan dunia mode. Center of Superiority merupakan konsep dari perancangan tersebut dengan maksud agar dapat membuat *Arva School Of Fashion* menjadi unggul di bidang mode dan dikenal pada tingkat nasional maupun internasional.

Kata Kunci — Perancangan Interior, Mode, Sekolah, Pusat informasi, *Arva School Of Fashion*

Abstract— The Interior design of “*Arva School Of Fashion*” Fashion School and Information Center in Surabaya is done to fulfill the needs of facilities in order to accommodate the increasing number of students in the institution. Besides, this design is also done in order to support its new program by creating an education facility which serves as an educative protocol as well as a commercial bridge for student’s work to the society. There is an information center facility included in this design as a form of institute’s awareness of the mode world. Center of superiority is chosen as the concept of this design with the means of having *Arva School Of Fashion* as the top notch in the mode field and be acknowledged on the national and international level.

Key words— Interior Design, Fashion, School, Information Center, *Arva School Of Fashion*

I. PENDAHULUAN

Arva School Of Fashion adalah lembaga yang membuka jalan untuk pembelajaran desain mode agar dapat memulai karir di dunia mode. Pada dasarnya, manusia memiliki 3 kebutuhan pokok di dalam kehidupan ini. Kebutuhan tersebut antara lain adalah sandang, pangan, dan papan. Salah satu kebutuhan yang terpenting saat ini dan memiliki fungsi lebih di masa kini adalah sandang, yang lebih dikenal dengan busana dan pakaian. Di masa modern ini busana dan pakaian sudah bukanlah hanya sebagai pelindung tubuh, melainkan menjadi suatu nilai lebih dan menjadi tren dari waktu ke waktu. Mode

di masa kini sering dikenal dengan ‘*fashion*’. Mode merupakan suatu kebutuhan yang memiliki daya tarik lebih dan penunjang rasa percaya diri terhadap seseorang. Selain itu, mode juga dapat menunjukkan identitas diri seseorang, identitas pribadi dan kelas sosialnya. Dapat disimpulkan pada masa kini, manusia dituntut untuk lebih tanggap dalam penampilannya. Mode memiliki tren yang berubah-ubah di setiap kurun waktu tertentu. Biasanya, perkembangan dan perubahan tren pada mode terjadi pada setiap kurun waktu pergantian tahun. Mode termasuk salah satu industri kreatif yang saat ini menjadi pusat perhatian banyak pihak. Perkembangan tersebut didukung juga oleh fakta yang dikemukakan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif bahwa pada tahun 2010, sumbangan ekonomi kreatif terhadap PDB sebesar 473 triliun rupiah, sementara pada tahun 2012 jumlahnya meningkat mencapai 524 triliun rupiah. Secara presentase, bidang mode menyumbang 7% terhadap PDB nasional. Sementara itu, penyerapan tenaga kerja bidang mode pada tahun 2012 mencapai 3,8 juta orang dari 11,8 juta pekerja. Sementara pada tahun 2013, tercatat perdagangan industri mode mencapai nilai USD16 miliar. Peluang pasar dan karir dalam bidang mode sangat terbuka lebar bagi siapapun saat ini. Industri mode di Indonesia juga menjadi suatu fenomena yang sangat diminati oleh generasi muda yang menjadikan banyaknya desainer-desainer muda yang mencoba menapakan karir di bidang tersebut.

Suatu lembaga atau wadah untuk pengembangan bakat dan minat dunia mode diperlukan agar generasi muda di Indonesia dapat menyalurkan segala ide mereka dan menjadikan desainer-desainer yang berkualitas di masa mendatang, salah satunya adalah *Arva School Of Fashion*. Siswa yang mendaftar pada sekolah tersebut terus bertambah dan terjadi kenaikan jumlah siswa tiap tahunnya, dapat dilihat melalui presentase kenaikan jumlah siswa *Arva School Of Fashion* selama 3 tahun terakhir melalui grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Diagram Jumlah Siswa Arva School Of Fashion.
 Sumber: Arva School Of Fashion

Melalui presentase grafik data statistik tersebut, memberikan suatu bukti bahwa masyarakat yang ingin mempelajari dunia mode terutama pembelajaran perancangan busana semakin meningkat dan bertambah dari waktu ke waktu.

Arva School Of Fashion sudah berdiri sejak 1989 yang didirikan oleh Ibu Aryani Widagdo. Arva School of Fashion memberikan fasilitas gedung sebagai tempat pembelajaran bagi calon desainer. Menurut hasil wawancara dengan Bapak Dibya Adipranata selaku salah satu komisaris dari Arva School Of Fashion, fasilitas yang terdapat pada bangunan eksisting yang berlokasi di Jl. Sambas No.16, Surabaya, cukup baik dari segi sifat fungsi ruang, namun sangat kurang dalam menampung kapasitas siswa yang terus bertambah dari waktu ke waktu. Banyak peralatan dan barang-barang yang belum tertata rapi di tiap ruangannya karena kurangnya fasilitas penyimpanan barang. Pemanfaatan pencahayaan alami masih belum dimaksimalkan mengingat akan gedung tersebut bukan merupakan rancangan gedung sekolah mode ketika dibangun pada awalnya. Selain itu, dari sistem akustik sangat kurang karena suara yang ditimbulkan oleh ruang-ruang kelas dapat terdengar oleh ruang kelas lainnya sehingga mengganggu proses belajar dan mengajar. Masih terdapat sarana-sarana yang dapat diberikan untuk menunjang kemajuan pembelajaran desain mode melalui sekolah mode tersebut. Seperti pada program Advanced Diploma Fashion Design and Merchandising yang baru dimulai pada tahun lalu, belum memiliki suatu tempat pembelajaran tetap sehingga harus menyewa di gedung perkantoran lain. Dilihat dari segi estetika, identitas sekolah sudah dapat dikenali dari warna yang diterapkan pada interior maupun eksterior bangunan. Kurikulum sekolah tersebut memiliki pembelajaran tentang pemberdayaan budaya Indonesia, namun belum terdapat sentuhan akan budaya lokal terhadap desain bangunan tersebut sebagai usaha pemberdayaan dan pelestarian budaya lokal. Gaya desain bangunan terkesan modern oleh pemilihan material, warna, dan bentuk, namun belum terdapat ciri khas yang menonjol dibandingkan dengan sekolah-sekolah mode lain dikarenakan memiliki gaya desain yang tipikal secara garis besar. Belum terdapat juga suatu tempat dan sarana tetap yang mewadahi kegiatan-kegiatan dalam dunia mode contohnya seperti *fashion show*, *fashion talkshow*, seminar, dan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan dunia mode untuk mendukung program terbaru sekolah tersebut yang berfokus pada usaha untuk membuat siswa dapat berhasil dalam aspek komersial dari perancangan mode. Selain itu, dalam usaha memperluas wawasan dunia mode terhadap masyarakat, belum terdapat suatu pusat informasi yang mewadahi. Tempat pusat informasi dunia mode dapat menjadi fondasi bagi masyarakat untuk memperluas wawasan akan perkembangan dunia mode, selain itu juga untuk menarik minat masyarakat untuk mengikuti pembelajaran desain mode.

Melalui perancangan ini diharapkan dapat menjadikan sekolah mode berkualitas yang menjawab kebutuhan aktivitas pembelajaran berdasarkan standar kriteria perancangan interior sarana pendidikan dan juga menjadi tempat apresiasi desain mode terhadap masyarakat. Pencapaian tersebut ditunjang dengan adanya perancangan fasilitas-

fasilitas pendukung program terbaru Arva School Of Fashion dan perancangan sarana informatif bagi masyarakat, sehingga dapat menghasilkan desainer-desainer yang siap dan mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional.

II. METODE PERANCANGAN

A. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akan dilakukan dalam perancangan ini adalah kelengkapan studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka dilakukan untuk mengamati dan mengumpulkan data-data standar yang berlaku sesuai dengan perancangan. Selain itu pengumpulan data melalui studi lapangan dilakukan untuk mendapatkan informasi akan kebutuhan dan masalah yang terjadi pada objek perancangan. Pengumpulan data juga diperoleh dengan pencarian melalui internet untuk mendapatkan data terbaru yang dibutuhkan dalam perancangan.

B. Metode Pengolahan Data

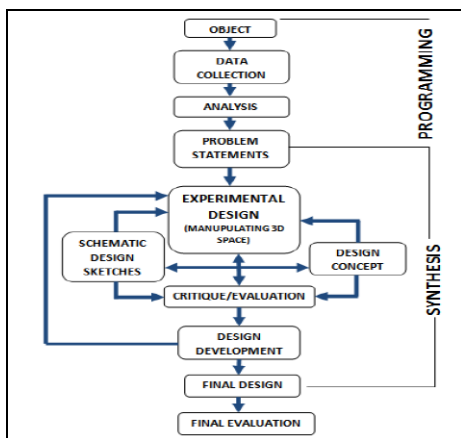
Pengolahan data meliputi peninjauan objek desain baik fisik maupun non fisik, antara lain pengukuran data fisik bangunan eksisting untuk memperoleh bentuk dan dimensi layout, pola lantai, pola plafon, tampak, potongan, dan sistem mekanikal elektrikal, serta data akan struktur organisasi, pola aktivitas dan kebutuhan lainnya. Setelah data sudah terkumpul, data-data tersebut disaring untuk mendapatkan data yang diperlukan dan yang akan dimanfaatkan untuk melakukan kelanjutan proses perancangan. Data yang sudah terkumpul lalu digunakan sebagai kelengkapan data untuk perancangan dan sebagai data pembanding (tipologi) dengan objek sejenis dan *problem analysis* untuk mendapatkan rumusan masalah.

C. Metode Analisis Data

Setelah mendapatkan perumusan masalah, data-data tersebut dianalisa untuk menemukan solusi atas permasalahan yang ada pada objek perancangan. Metode analisis yang dilakukan dimulai dengan cara memilah data-data mengenai standar ketentuan ideal dalam perancangan untuk dijadikan sebagai dasar perancangan. Setelah itu, mengemukakan segala permasalahan yang ada, membandingkan dengan keadaan data pembanding, yang kemudian dicocokkan dengan standar yang berlaku untuk mendapatkan solusi pada perancangan. Solusi dari hasil analisa merupakan jawaban dan ketentuan yang harus dipenuhi dalam perancangan tersebut.

D. Tahapan Perancangan

Pemecahan akan masalah dalam suatu perancangan selalu mengacu pada pemahaman kuat terhadap objek perancangan, dimana di waktu yang sama juga diselaraskan dengan pengembangan ide, tujuan, dan hasil perancangan, maka metode yang paling cocok digunakan adalah metode 3d Experimental Design. Metode tersebut dikemukakan oleh Thamrin untuk mendukung kreatifitas namun tetap cermat terhadap fisik maupun non fisik objek perancangan



Gambar 2. Skema Metode Pendekatan 3d Experimental
Sumber: Thamrin (2012, p.7)

Metode tersebut melalui proses perancangan yang terdiri dari 9 tahapan, yaitu:

1. **Object:** Penentuan segala rencana akan pemilihan pembahasan hingga pemilihan data fisik yang akan dirancang

2. **Data Collection:** Meliputi pendataan data lapangan antara lain objek perancangan, studi literatur dan studi *site plan*. Objek perancangan meliputi pendataan fisik atau non fisik, dengan cara wawancara dan studi lapangan. Studi *site plan* dilakukan sebagai awalan dalam menentukan lokasi perancangan yang akan dibuat, lokasi yang digunakan adalah pusat kota Surabaya dengan pertimbangan akan posisi yang strategis dan produktif dalam penunjang faktor komersial. Selain itu juga merupakan tempat asal pendirian Arva School Of Fashion. Studi literatur berfungsi untuk sebagai acuan standar dalam perancangan tersebut.

3. **Analysis:** Dalam tahap ini, semua data yang dimiliki diolah dan dipahami sehingga mendapatkan rumusan masalah. Tahap ini merupakan tempat berpikir perancang untuk menemukan solusi-solusi akan kebutuhan perancangan sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah dikemukakan. Hasil dari analisa data yang sudah dibuat digunakan sebagai acuan perancang dalam melaksanakan proses perancangan. Data-data tersebut digunakan oleh perancang untuk membuat programming, dimana perancang melakukan pendataan data fisik maupun non fisik sebagai rencana penerapan yang dibutuhkan ke depannya dalam proses perancangan dengan tetap mempertimbangkan kondisi fisik eksisting. Analisis dapat dipaparkan berupa tabel analisis data kebutuhan ruang dan pengguna, analisis karakteristik dan hubungan antar ruang, analisis kebutuhan perabot, dan analisis pembagian ruang (*zoning* dan *grouping*), *framework*, dan *concept* perancangan yang akan dibuat.

4. **Problem Statements:** Penetapan akan poin-poin rumusan masalah yang akan dipecahkan pada perancangan yang merupakan hasil dari tahap analisa data.

5. **Experimental Design:** Pada tahap tersebut, perancang mulai memberikan segala ide yang dimiliki melalui pembuatan protoripe 3d untuk pengolahan bentuk, kemudian membuat

sketsa-sketsa dari hasil olahan bentuk. Terjadi suatu proses dimana perancang menuangkan ide-ide spontan melalui bentuk-bentuk 3d alternatif dengan pedoman dari konsep dan batasan desain. Prototipe 3d dibuat dengan tujuan mengembangkan kreatifitas dengan mendapatkan bentuk-bentuk pada perancangan tapi tetap mengacu pada unsur-unsur fisik dan struktur objek perancangan. Sketsa ide yang dibuat dapat berbentuk pembagian ruang, pola lantai dan plafon, sketsa bentuk perabot, perspektif suatu ruang untuk memperlihatkan suasana dari ruang tersebut.

6. **Critique/Evaluation:** Tahap dimana mendapat kritik dan pembahasan ulang akan hasil pengerjaan dari skematik sementara untuk dilihat kekurangan dan kelebihan yang ada.

7. **Design Development:** Setelah mendapatkan alternatif-alternatif desain yang dilakukan dari skematik desain, dilakukan analisis kelebihan dan kekurangan dari ide-ide yang sudah dibuat untuk memperoleh perancangan yang paling tepat dan efisien. Kemudian hasil pemikiran tersebut dicek dengan keselarasan konsep dan skematik desain.

8. **Final Design:** Tahap dimana perancang membuat semua gambar kerja yang meliputi kepentingan penyajian ide perancangan. Perancang juga membuat maket dan visualisasi render 3D sebagai kejelasan hasil dari proses perancangan. Melalui hasil akhir desain, tetap memperoleh evaluasi akan kekurangan dan kelebihannya.

8. **Final Evaluation:** Merefleksi kembali akan hasil perancangan yang telah dibuat untuk menjadikan pembelajaran bagi kebaikan perancangan ke depannya.

E. Kajian Pustaka



Gambar 3. Logo Arva School Of Fashion
Sumber : www.arvaschooloffashion.com

Arva School Of Fashion hadir di Surabaya sejak tahun 1989 dengan nama Arva Studio. Didasari oleh kepedulian oleh pendiri Arva School Of Fashion Ibu Aryani Widagdo terhadap kebutuhan pendidikan bagi calon desainer mode di Indonesia. Sekolah tersebut memiliki tujuan menjadikan sekolah tersebut “*Goes Global*” di bidang mode (Katalog *company profile* Arva School Of Fashion).

• Visi

“Arva School Of Fashion adalah lembaga pendidikan yang menetapkan dirinya menjadi *centre of excellence* dalam pendidikan mode, dan dikenal serta diperhitungkan dalam tingkat nasional maupun internasional.”

Arva School of Fashion memiliki pencapaian sebagai pusat keunggulan di kota Surabaya khususnya dalam bidang mode dari segi pendidikan dan berperan dalam pemberdayaan

pengetahuan masyarakat terhadap perkembangan dunia mode.

- **Misi**

“Menyiapkan program pendidikan bermutu tinggi dalam rangka meningkatkan keterampilan lulusannya sehingga menjadi tenaga yang mandiri, cakap, mampu bersaing dan dinamis dalam mengantisipasi perubahan dan perkembangan di dunia mode.”

Lulusan dari Arva School Of Fashion diharapkan dapat menjadi lulusan yang siap untuk terjun di dalam dunia kerja dengan memiliki bekal akan kesiapan yang ditunjang dengan kemampuan yang dimiliki dari hasil pembelajaran di pendidikan mode. Memiliki tujuan yaitu meningkatkan kualitas pendidikan bidang mode dan memberikan infrastruktur belajar terbaru, serta membuat masyarakat dapat mengikuti peristiwa mode terbaru dalam lingkup nasional maupun internasional.

Berikut perincian program Arva School Of Fashion (Katalog *company profile* Arva School Of Fashion):

A. Program Utama:

1. Fashion Design One Year Program.

B. Program Lanjutan:

1. Advanced Diploma in Fashion Design and Merchandising.

C. Program Kursus:

1. Regular Course
2. Short Course
3. Handycraft
4. Kids and Teens

1. Mode

A. Mode

Dalam bahasa Inggris (*fashion*) memiliki arti cara atau gaya pada busana dan pakaian (English 679) dan dalam arti lain ragam dan cara yang terbaru pada sesuatu waktu (Poerwadarminta 653). Mode, ialah gerak masyarakat berpakaian dalam gaya tertentu sesuai ekspresi masanya, mengacu pada peradaban Barat. Akar peradaban Barat ini terletak di Timur, ialah di suatu kawasan peradaban yang dikenal sebagai Dunia Kuno. (Zaman 1-3)

B. Pakaian

Barang apa yang dipakai seperti baju, celana, dsb.

Mode dapat dikategorikan menjadi 4 jenis dibedakan dari segmen pasarnya antara lain (Meadows 9-11):

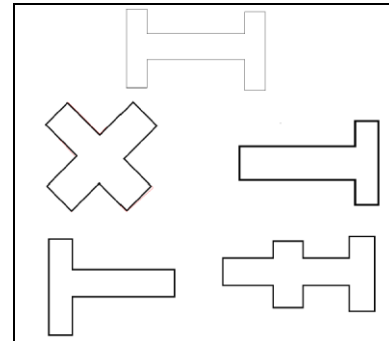
A. Adibusana (*haute couture*): menggambarkan suatu rancangan yang rumit serta rinci, mewah, dan di produksi dengan jumlah yang sangat minim atau bahkan hanya memproduksi 1 garmen. Lebih sering ditemukan di dunia pakaian pria.

B. Siap Pakai (*ready-to-wear*) atau *prêt-à-porter*: menampilkan rancangan yang tersedia berbagai macam ukuran dan siap dibeli.

C. Pasar Massal: memproduksi rancangan dalam jumlah besar dan biasanya dimiliki oleh merek-merek yang bergerak dibidang *fast fashion*.

D. Eco Fashion: menjadi sebuah tren beberapa tahun ini karena kesadaran yang dimiliki dari produsen terhadap kebaikan lingkungan kerja dengan kelayakan hasil produksi.

Fashion Show memiliki arti peragaan pakaian terbaru yang dibawakan oleh peragawati (English 680). *Fashion show* sudah menjadi bagian umum dalam setting sebuah retail yang menjual produk-produk fashion. *Runway/panggung* fashion show tidak hanya bias digunakan sebagai tempat pertunjukan fashion show namun juga dapat sebagai tempat peletakkan mannequin yang terdapat di tengah took. Area runway dapat menjadi focal display dari sebuah toko yang menampilkan koleksi khusus ataupun koleksi baru dari toko tersebut. (Pegler 89)



Gambar 4. Pola Runway

Sumber : Environmental Justice Foundation (2014, p.4)

2. Sekolah

Sekolah adalah suatu instansi manusia terpenting sebagai wadah proses belajar dan mengajar berlangsung. Sekolah menambah wawasan tentang dunia, melatih di suatu pekerjaan atau karir, serta membantu menyesuaikan diri dengan kemajuan dan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kehidupan modern secara cepat. Sekolah juga membantu manusia belajar menikmati seni dan mengembangkan minat serta bakat lain, yang membuat waktu senggang terasa lebih berharga. (*Ensiklopedi Nasional Indonesia* 471). Sekolah kejuruan khusus, sekolah tinggi kejuruan dan sekolah kejuruan digolongkan menjadi pusat pendidikan kejuruan. Sekolah ini diminati oleh kira-kira para pemuda. Dinamakan kewajiban sekolah paruh waktu. (Neufert 264).

3. Kafe

Café memiliki arti sebagai restoran kecil yang melayani atau menjual makanan ringan dan minuman, café berfungsi sebagai tempat untuk orang rileks (Dictionary Of English Language). Desain sebuah kafe akan sangat menentukan kenyamanan dan keinginan pelanggan untuk singgah ke tempat tersebut. . Café dapat mempengaruhi seorang pengunjung untuk berlama-lama duduk ataupun datang makan lalu pergi. Standar dudukan kursi adalah 40x40 cm, tetapi sebaiknya dibuat 45x45 cm agar pengunjung betah untuk berlama-lama meluangkan waktunya. (Neufert 119).

4. Galeri

Memiliki arti kata sebagai balai seni yang meliputi panggung dan mimbar (English 764). Galeri berartikan ruang atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni (*Kamus Besar Bahasa Indonesia* 2001).

Galeri harus dapat membawa nuansa dan memasukkan *image* para pengunjungnya mengenai galeri itu sendiri dan produk-produk seni yang dipamerkan.

Galeri memiliki tiga fungsi menurut Roomcapes 1993 yaitu:

A. Fungsi Komunikatif

Penyampaian secara tidak langsung kepada konsumen atau pengunjung galeri mengenai produk-produk yang dipamerkan.

B. Fungsi Apresiasi

Wadah apresiasi para seniman dalam meningkatkan ide-ide dan karyanya.

C. Fungsi Estetis

Tempat mengemas produk-produk yang dijual.

F. Data dan Analisis

1. Data Fisik Bangunan

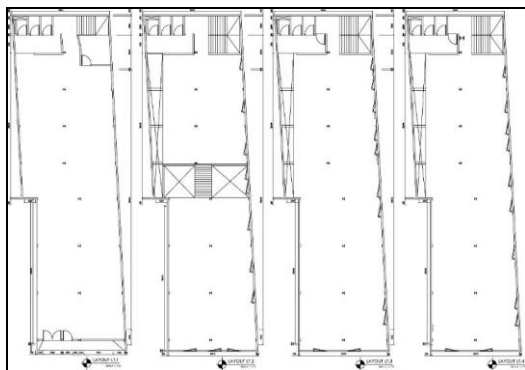
Sebuah ruko dengan 5 tingkatan lantai yang merupakan fasilitas bangunan milik dari Arva School Of Fashion sendiri yang sedang dibangun dalam tahap renovasi. Ruko tersebut berada di Golden Palace A-07, Jalan Mayjen Hr. Muhammad, Dukuh Pakis, Surabaya, Jawa Timur 60226, Indonesia.



Gambar 5. Tapak Luar Unit Ruko



Gambar 6. Site Plan Unit Ruko



Gambar 7. Layout Unit Ruko

Luas denah perancangan : 1480 m²

Luas denah keseluruhan : 1.850 m²

Tinggi Plafon : 3,7 m² dengan beton dan 3,4 m² dengan beton.

Tata kondisional :

Utara : Jl. Mayjen Hr. Mohammad

Selatan: Area parkir ruko Golden Palace

Timur : Unit ruko Graha Pancing

Barat : Rumah Penduduk

Orientasi Gedung : Utara

2. Data non fisik bangunan

Unit ruko tersebut beroperasi mulai pukul 08.00WIB hingga 21.00WIB setiap harinya. Tidak menutup kemungkinan akan jam operasional lebih ketika ada acara atau keperluan tertentu. Pada hari libur tetap ramai pengunjung karena kompleks ruko tidak tutup.

3. Analisa SWOT

Site layout yang akan dirancang memiliki kondisi lapangan yang perlu untuk ditinjau kembali untuk memanfaatkan kelebihan yang ada dan mengantisipasi akan kekurangan agar menjadi selaras terhadap ide perancangan.

A. Strength:

- Lokasi bangunan berada pada letak yang strategis di salah satu area perniagaan di Kota Surabaya bagian Barat menjadikan bangunan mudah untuk dikenal karena berdampingan dengan rute yang cukup ramai dilewati.
- Bangunan sedang dalam tahap renovasi hampir secara keseluruhan sehingga kualitas bangunan tergolong baru dan masih baik.
- Bangunan memiliki gaya arsitektur yang unik dengan penerapan void antar level dan juga pemanfaatan cahaya alami terhadap ruangan di dalam gedung.

B. Weakness:

- Untuk mencapai ke level yang lebih tinggi di dalam bangunan harus menggunakan tangga yang terletak di bagian terdalam dari bangunan sehingga jauh untuk dicapai.
- Akses masuk gedung hanya melalui main entrance dan tidak terdapat pintu di bagian belakang bangunan yang dapat difungsikan sebagai pintu darurat atau keperluan lainnya.
- Kurangnya sistem penghawaan alami di dalam bangunan.

C. Potential:

- Pemaksimalan pemanfaatan penghawaan dan pencahayaan alami pada bangunan.
- Pemberian fasilitas untuk akses setiap perpindahan lantai di area yang lebih mudah untuk dijangkau.
- Perancangan interior yang memiliki sifat rekreatif, informatif, dan komunikatif secara maksimal.
- Pengorganisasian ruang dan pemberian fasilitas penunjang yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan menghemat luasan ruang.
- Berpotensi mengganggu privasi dari rumah penduduk di sekitar.

D. Thread:

- Luasan ruang yang tidak dapat menampung fasilitas yang dibutuhkan.
- Sulitnya pencapaian akses untuk keluar dari bangunan ketika dalam keadaan darurat.
- Pencahayaan alami memberikan intensitas cahaya yang berlebih sehingga membuat silau untuk mata karena jendela terdapat di sisi Barat bangunan.

Solusi :

- Memanfaatkan letak bangunan yang strategis dengan memberikan tampak fasad bangunan yang berbeda dan memberikan ciri khas akan Arva School Of Fashion agar mudah dikenal dengan mudah dan diingat oleh masyarakat.
- Bangunan masih tergolong baru sehingga tidak perlu untuk merubah banyak material karena memiliki kualitas yang masih baik.
- Memanfaatkan sisi void bangunan sebagai sarana pemanfaatan pencahayaan alami pada interior bangunan.
- Menggunakan sistem akustik yang baik dari sistem akustik aktif maupun sistem akustik pasif untuk memberikan privasi dan kenyamanan bagi tiap ruangan.
- Menerapkan dinding partisi bersifat modular sehingga menghemat *space* dan menjadikan ruangan bersifat multifungsi.
- Menerapkan local content pada sentuhan estetika agar sekolah menjadi rekreatif dan inspiratif bagi pengguna.

4. Hubungan antar ruang, Zoning dan Grouping

Fasilitas utama pada perancangan tersebut adalah kelas dan kantor sehingga mengutamakan jarak yang mudah dijangkau antar ruang. Untuk fasilitas penunjang seperti galeri, café, perpustakaan, dan fashion hall dibuat agar tidak perlu melewati fasilitas pembelajaran oleh pengunjung.



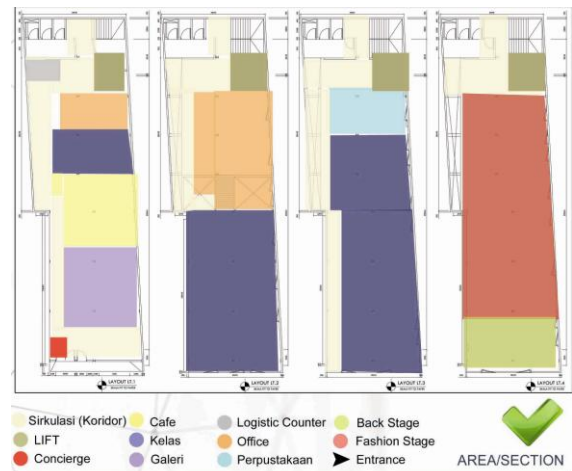
Gambar 8. Hubungan antar ruang



Gambar 9. Zoning terpilih

Berikut adalah zoning terpilih dengan kelebihan akan urutan transisi yang jelas. Zona service hanya dapat dicapai oleh pengguna yang berkepentingan saja. Zona publik terletak pada

posisi dan area yang efisien untuk diakses oleh pengunjung tanpa harus mengganggu kegiatan pembelajaran.



Gambar 10. Grouping terpilih

Berikut adalah grouping terpilih dengan kelebihan akan organisasi ruang yang baik bagi fasilitas publik untuk dapat saling menunjang. Area pembelajaran terdapat pada lokasi yang tidak mudah dijangkau oleh pengunjung sehingga privasi lebih terjaga.

III. TEMA DAN KONSEP

Konsep desain pada Perancangan ini adalah "Center Of Superiority" yang berasal dari visi dan misi Arva School Of Fashion sendiri. Konsep tersebut memiliki makna suatu gambaran akan usaha/cara yang didasari oleh kepedulian untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas desain mode agar dapat menjadi yang terbaik dan terkemuka di bidang mode serta dikenal pada tingkat nasional maupun internasional.

Ahli teori budaya dan peneliti mode memfokuskan empat aspek utama fungsi pakaian yaitu (Jones 24-26): *utility* (utilitas/kegunaan), *modesty* (kesopanan), *immodesty* (untuk menarik lawan jenis). Sehingga konsep dari perancangan tersebut sangat mengedepankan fungsi sebagai prioritas acuan perancangan khususnya pada fasilitas pembelajaran. Selain itu perancangan mementingkan akan penerapan *point of interest* pada area publik terutama pada area lantai 1 dimana pengunjung akan melewati fasilitas di lantai tersebut setelah masuk ke bangunan tersebut. Hal tersebut memiliki acuan akan dari sifat mode untuk menarik perhatian, sehingga penerapan *point of interest* tersebut guna membuat pengunjung dapat tertarik untuk mengeksplor fasilitas dan ruang-ruang tersebut melalui sentuhan estetika maupun bentuk-bentuk yang ada di dalamnya. Selain itu, perancangan akan *Main Entrance* dan Fasad bangunan dirancang mencerminkan akan identitas lembaga melalui warna dan bentuk stilasi dari logo maupun sifat mode.

Arva School Of Fashion merupakan lembaga objek perancangan tersebut yang memiliki sebuah logo berupa stilasi dari bunga mawar. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Dibya Adipranata selaku pengajar di lembaga tersebut, logo tersebut berartikan "Cream Of The Top" dimana memiliki

makna akan simbol dari keanggunan wanita dan menghasilkan yang terbaik di bidang mode. Perancangan akan mengambil stilasi dari sifat bunga mawar tersebut yaitu arah pergerakan yang merekah pada beberapa elemen ruang. Selain itu, warna dari logo yaitu merah dan putih adalah warna yang mendominasi pada perancangan tersebut.

Konsep tersebut memiliki karakter yang berangkat dari bidang yang digeluti oleh Arva School Of Fashion yaitu Mode yang memiliki arti ragam, dimana ragam memiliki sifat fleksibel. Fleksibel tersebut diterapkan pada perabot dan elemen interior yang bersifat modular sebagai penunjang kinerja pengguna. Selain itu perancangan tersebut mencakup karakter open space pada fasilitas publik seperti galeri, café, perpustakaan dan fashion hall dan memiliki karakter closed space pada fasilitas internal seperti kelas dan kantor.

IV. PENGAPLIKASIAN DESAIN

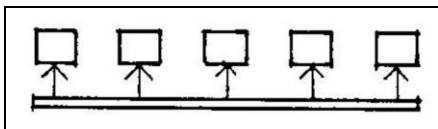
A. Interior

1. Gaya Desain

Sebagai lembaga yang berkecimpung dalam dunia mode, Arva School Of Fashion terus mengikuti fenomena mode yang terjadi di masa kini khususnya di Indonesia yang memiliki berbagai jenis budaya, suku dan bahasa yang berbeda-beda. Gaya desain modern dan kontemporer merupakan perpaduan gaya pada lembaga tersebut agar dapat dikenal di tingkat nasional maupun internasional. Gaya desain modern diangkat karena perancangan tersebut lebih mengedepankan fungsi dan teknologi untuk memudahkan pengguna. Kontemporer memiliki sifat yang tidak terikat oleh zaman, sesuai dengan sifat dari mode yang fleksibel dalam perubahan tren di kala waktu ke waktu. Menerapkan unsur *local content* sebagai terapan estetika pada gaya desain sekolah tersebut, agar dapat sesuai dengan lingkungan sekolah sebagai poin lokalitas.

2. Sirkulasi

Sirkulasi Linier adalah sirkulasi yang sesuai untuk perancangan ini karena site merupakan ruko yang pada dasarnya mengarah satu jalur sesuai bentuk bangunan. Sirkulasi tetap memiliki potensi untuk menyebar ke beberapa titik.



Gambar 11. Sirkulasi Linier
Sumber: Subekti (2010, p.37)

3. Lantai

Berikut adalah material yang diaplikasikan pada pola lantai pada perancangan ini:

- a. Karpet : Memiliki kelebihan untuk absorpsi suara.
- b. Parket kayu : Memiliki kelebihan untuk absorpsi suara dan memberikan kesan natural.
- c. *Terrazzo + Inlay* : Dapat dicetak sesuai bentuk yang diinginkan, terkesan mewah dan mudah dalam perawatan.
- d. *Granite Tile*: Memberikan kesan mewah.

4. Dinding

Berikut adalah material yang diaplikasikan pada dinding pada perancangan ini:

- a. *Gypsum Board* : Digunakan untuk menutup glasswool terutama pada dinding partisi.
- b. *Glasswool* : Berfungsi sebagai akustik pasif untuk meredam suara.
- c. Kaca bening : Berfungsi untuk memberikan visual tembus antar ruang dan juga meredam suara.
- d. Cat dinding : Pelapis dinding dan pemberi warna pada dinding.

5. Plafon

Berikut adalah material yang diaplikasikan pada pola plafon pada perancangan ini:

- a. *Gypsum Board* : Memiliki kelebihan meredam suara dan tahan terhadap api
- b. Lambersering : Memberikan kesan natural dengan tekstur kayu.

B. Sistem Interior

1. Pencahayaan

Berikut adalah beberapa jenis pencahayaan yang diterapkan pada perancangan ini:

- Downlight sebagai pencahayaan utama pada keseluruhan area.
- Lampu TL digunakan pada ruangan pembelajaran.
- Spotlight untuk pencahayaan bagi area galeri.
- Hidden lamp sebagai pencahayaan pendukung dan sebagai pembentuk estetika ruang

2. Penghawaan

Berikut adalah beberapa jenis pencahayaan yang diterapkan pada perancangan ini:

- AC split: sebagai penghawaan buatan pada ruang. Bersifat hemat energi
- Jendela: sebagai penghawaan alami yang dapat digunakan pada keadaan tertentu

3. Akustik

Berikut adalah beberapa jenis akustik yang diterapkan pada perancangan ini:

- Aktif: LCD, Speaker, Woofer, Amplifier
- Pasif: Glasswool, Sealed Glass, Pinboard

4. Keamanan

Berikut adalah beberapa jenis akustik yang diterapkan pada perancangan ini:

- APAR: Untuk mengantisipasi kebakaran dan aman bagi perangkat elektronik terutama komputer.
- Kunci: Untuk keamanan bagi tiap pintu
- Tag Detector: Mendeteksi akan adanya barang yang keluar namun belum dikonfirmasi kepada staff.

C. Desain Perancangan

Berikut adalah hasil akhir dari Perancangan Interior Sekolah dan Pusat Informasi Mode “Arva School Of Fashion” di Surabaya.

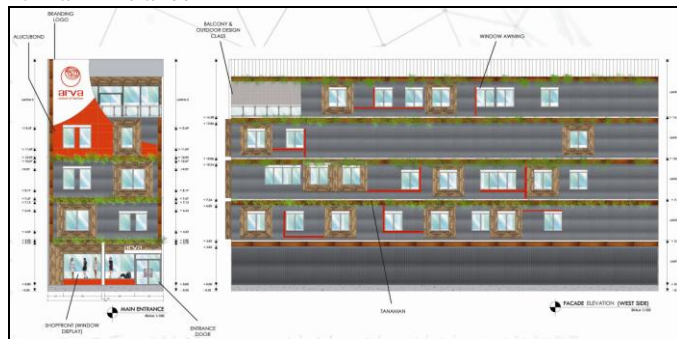
1. Layout



Gambar 12. Layout Plan

Pada lantai 1 terdapat lobby, galeri, *café* sebagai area yang akan ditempati pertama kali bagi pengunjung, untuk dapat melihat hasil karya siswa dan melihat-lihat di area pusat informasi tersebut. Terdapat kelas *Short Course Kid* pada lantai 1 memudahkan orang tua dalam mengantar dan menjemput. *Logistic Counter* adalah tempat untuk siswa dapat membeli keperluan perlengkapan pembelajaran. Ruang *locker* sebagai ruang persiapan bagi karyawan. Pada lantai 2 terdapat kantor dan ruang kelas Pola & Jahit. Lantai 3 terdapat Perpustakaan dan kelas-kelas desain. Pada lantai 4 terdapat fashion hall untuk peragaan busana dan ruang backstage beserta dengan studio fotografi. Tiap lantai terdapat toilet, akses tangga dan lift. Untuk mengantisipasi keadaan evakuasi darurat, diterapkan sebuah pintu darurat pada bagian belakang gedung di lantai 1 agar pengguna dapat melakukan evakuasi

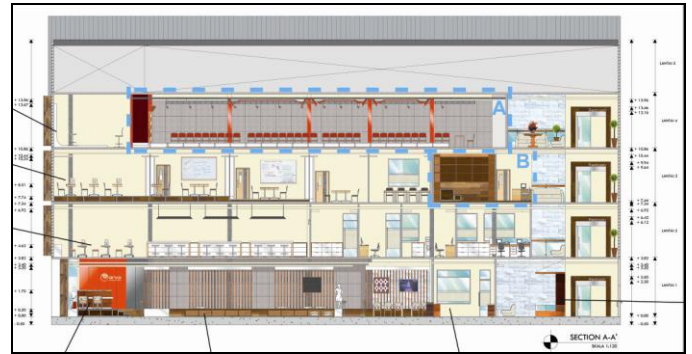
2. Main Entrance



Gambar 13. Main Entrance

Gedung berorientasi menghadap ke Barat sehingga perlu adanya untuk cara agar sinar matahari tidak langsung menyinari ruangan melalui jendela dari arah Barat. Pada fasad diterapkan awning pada setiap jendela untuk meredam cahaya yang menyinari langsung ke arah jendela. Terdapat penerapan tanaman agar terlihat sejuk dari sekitar bangunan. Penerapan identitas lembaga diwujudkan dengan pemberian warna merah dan putih sesuai dengan logo dari lembaga. Menggunakan Alucubond agar dapat tahan lama menghadapi pergantian cuaca. Selain itu terdapat beberapa display mannequin pada lantai 1 sebagai window shopping main entrance.

3. Main Entrance



Gambar 14. Tampak Potongan A-A'



Gambar 15. Tampak Potongan B-B'

4. Perspektif Interior



Gambar 16. Lobby



Gambar 17. Galeri Entrance



Gambar 18. Galeri Display

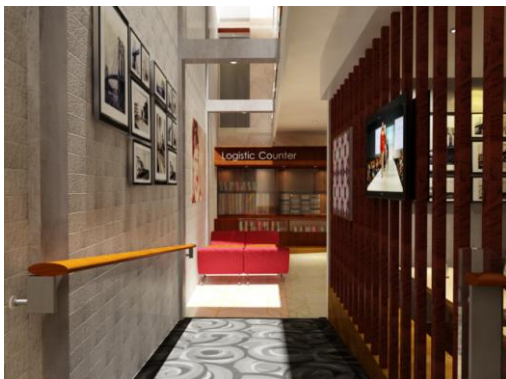
Pada area lobby terdapat beberapa kursi dan coffee table. Digunakan agar pengunjung dapat menunggu dengan bersantai dan melihat area galeri. Menggunakan kenaikan leveling lantai sehingga terdapat tangga untuk naik setelah masuk melewati pintu main entrance.

Galeri menggunakan permainan ketinggian lantai dimana area pameran menggunakan panggung dengan material konstruksi aluminium hollow dengan lapisan pvc glossy. Untuk pengunjung berjalan menggunakan material karpet agar pengunjung betah melihat-lihat. Terdapat lantai parket yang dapat digunakan sebagai tempat duduk.



Gambar 19. Café

Area café menjadi satu area dengan galeri agar kedua area tersebut dapat saling menunjang dalam segi komersial. Café terdapat banquette dan meja makan berupa *loose furniture*.



Gambar 20. Void Hallway Lantai 1



Gambar 21. Kantor



Gambar 22. Kelas Pola & Jahit

Kelas pola & jahit menggunakan pencahayaan lampu TL yang digantung dengan ketinggian tertentu sehingga meja dapat tersinari dengan baik. Terdapat dummy yang menggunakan roda sehingga mudah untuk dipindah-pindah. Kursi yang digunakan adalah stool karena aktivitas pada ruangan tersebut cenderung padat sehingga butuh keleluasaan bagi pengguna dalam beraktivitas.



Gambar 23. Ruang Perpustakaan

Perpustakaan menggunakan material lantai parket dengan memiliki ketinggian lantai yang berbeda-beda. Pada perpustakaan pengunjung tidak diperkenankan untuk menggunakan alas kaki. Hal tersebut diterapkan agar pengguna di dalamnya dapat beraktivitas secara leluasa tanpa harus mengkhawatirkan lantai yang kotor. Terdapat tablet screen sebagai tempat untuk pengguna dapat mencari buku yang diinginkan secara *self service*.



Gambar 24. Kelas Desain 2



Gambar 25. Kelas Desain 4

Pada ruang-ruang kelas terdapat ukuran yang berbeda-beda tiap ruangnya. Kelas dapat digunakan sesuai dengan jumlah kuantitas siswa yang akan menggunakannya. Meja kelas desain memiliki roda sehingga mudah untuk dipindah-pindah dan dapat dilipat guna menghemat *space* ketika dalam posisi penyimpanan.

Dinding pada kelas desain terdapat dinding partisi yang dapat dilipat dan dibuka agar ruangan dapat menjadi semakin luas karena antar ruang kelas dapat terhubung menjadi kelas yang berukuran lebih besar. Bila semua dinding partisi dibuka maka ruang kelas-kelas tersebut akan berubah menjadi ruang seminar dengan kapasitas yang cukup besar.



Gambar 26 Fashion Hall View 1



Gambar 27. Fashion Hall View 2

Fashion Hall adalah ruangan yang dipergunakan untuk aktivitas pembelajaran seperti akan kelas modelling, pengujian hasil karya siswa, lomba antar siswa dan digunakan untuk studi fotografi. Selain itu, ruangan tersebut dapat dipergunakan untuk kegiatan bersifat komersil seperti open house dan acara fashion show yang terbuka bagi umum. Terdapat runway catwalk yang mengikuti kolom sehingga model dapat berjalan mengitari kolom-kolom tersebut. Kolom ditengah ruang memiliki stilasi bentukan dari bunga mawar yang merekah dan berhubungan antar kolom sebagai estetika pada ruang. Terdapat layar LED sebagai tempat untuk *streaming display* dan *graphic motion display*.

V. KESIMPULAN

Perancangan Interior Sekolah dan Pusat Informasi Mode “Arva School Of Fashion” di Surabaya tersebut merupakan suatu perancangan yang didasarkan oleh visi dan misi dari sekolah tersebut untuk menjadi yang terbaik di bidang mode dan agar dapat dikenal pada tingkat nasional maupun internasional. Selain itu, kebutuhan yang timbul juga menjadi perancangan tersebut dibuat agar dapat menampung kegiatan

pembelajaran secara maksimal. Hal-hal tersebut menjadi inspirasi untuk menciptakan perancangan yang tidak hanya nyaman dan dapat berfungsi sesuai kebutuhan, namun juga pemberian fasilitas penunjang yang dapat meningkatkan kualitas bagi kinerja siswa siswi Arva School Of Fashion.

Desain yang diaplikasikan secara keseluruhan bertujuan untuk membuat suasana ruang yang indah, nyaman dan menarik sehingga perancangan menjadikan sekolah tersebut menjadi berbeda dengan sekolah mode lainnya. Penerapan *local content* menjadi ciri khas bagi sekolah tersebut dan juga menjadi bentuk apresiasi kepedulian akan pelestarian budaya lokal. Perancangan dibuat pada area galeri dapat menyatu dengan café, sehingga pengunjung dapat bersantai agar dapat belajar dan menikmati karya-karya yang dihasilkan siswa yang akhirnya memberikan potensi komersial ke depannya. Fleksibilitas yang diterapkan pada kelas-kelas dibuat untuk memudahkan pengguna dalam beraktivitas sehingga kinerja pengguna dapat lebih maksimal. Gaya desain dari perancangan tersebut menjadikan sekolah tersebut mengikuti zaman dan berbeda dengan sekolah mode lainnya. Gaya desain modern menjadikan fasilitas tersebut memiliki dasar akan mengedepankan fungsi dan bahkan fasilitas menjadi multifungsi sehingga memudahkan pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pembimbing tugas akhir program studi desain interior ini, yaitu Bapak Cok Gde Padmanaba dan Ibu Diana Thamrin yang telah membimbing dalam penulisan jurnal ini. Penulis menyadari penuh bahwa perancangan ini dapat terselesaikan atas dukungan dan bimbingan penuh dari bapak dan ibu pembimbing.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jones, Sue Jenkyn. 2011. *Fashion Design*. London. Laurence King Publishing .Ltd
- [2] *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Jakarta : Balai Pustaka 2001.
- [3] "Kiprah Desainer-desainer muda Indonesia." Lesthia Kertopati, Viva News. 27 Juni 2014. Jakarta Timur. 27 Desember 2014. <http://sorot.news.viva.co.id/print_detail/printing/516744-kiprah-desainer-desainer-mode-indonesia>
- [4] Jones, Sue Jenkyn. *Fashion Design*. London: Laurence King Publishing .Ltd, 2011
- [5] Meadows, Toby. 2012. *How To Set Up and Run A Fashion Label*. London. Laurence King Publishing .Ltd
- [6] Neufert,Ernst. 1970. *Architect Data*. Great Brittain: Crosby Lockwood & Soon Ltd.
- [7] Pegler, Martin M. 2012. *Visual Merchandising and Display*. Canada. Fairychild Books
- [8] Subekti, Rini Tri. *Desain Interior Marketing Office Gallery di Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2010.
- [9] Thamrin, Diana. *Experimental Design in the Cultural Space Interior Design Studio: Linear Programmatic versus Holistic Mind-mapping Approach*. Bangkok, Thailand: Chulalongkorn University, 2012.
- [10] www.arvaschooloffashion.com